Aorïth



Creado por: Paloma Patiño Peñaflor

Introducción

Creadora: Paloma Patiño

Historia: Rafael Aguilar / Paloma Patiño

Arte: Paloma Patiño

Fecha de Creación: Julio 2018

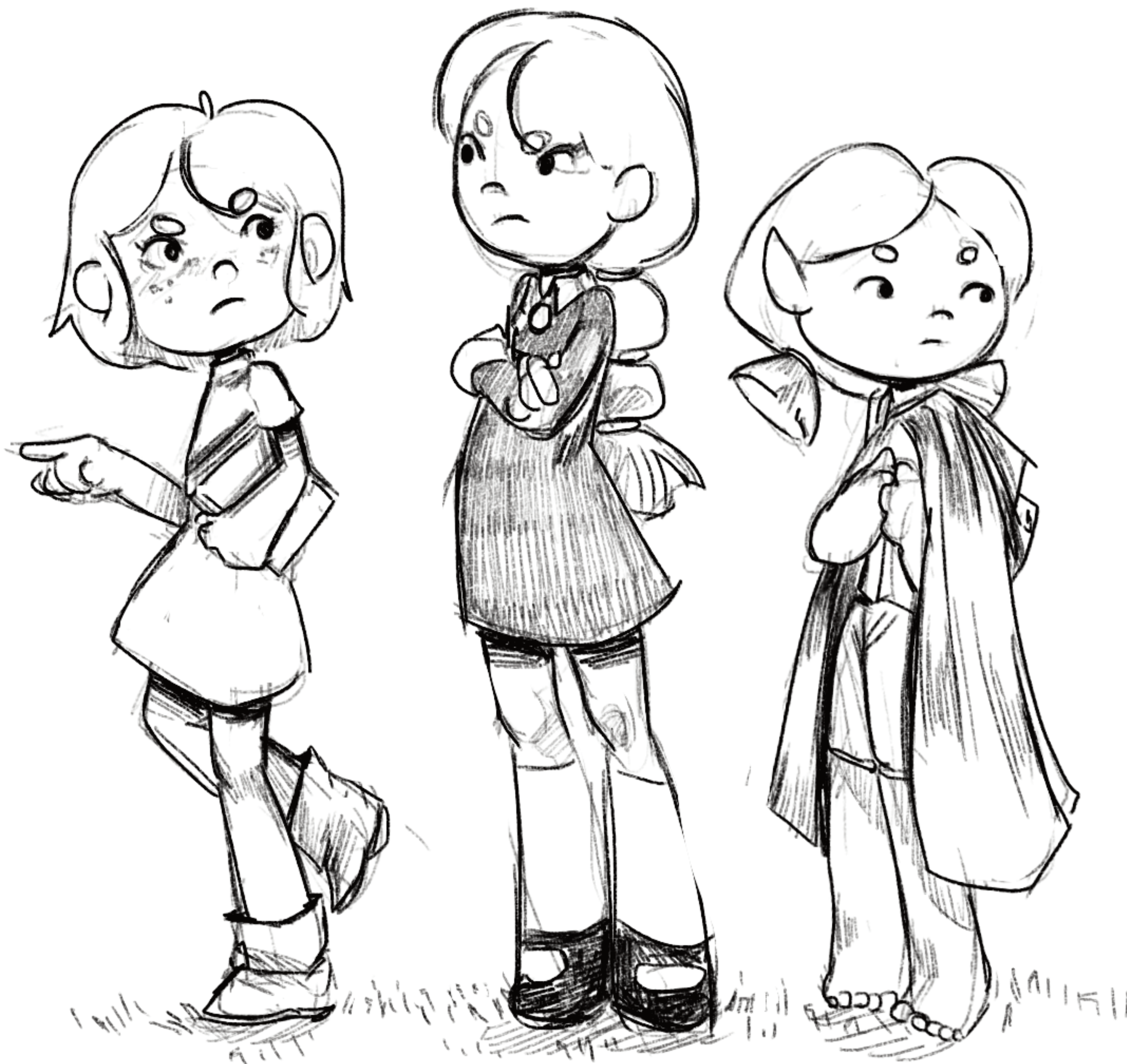
Edad de público objetivo: 8~13 años

Género: Aventura

Logline: Una joven bruja parte en un viaje para descubrir el secreto sobre la desaparición de su maestra, el cual podrá cambiar el mundo para siempre.

Sinopsis: Aorïth de Mítria, junto a su rival Nenët y la princesa Dannasta, tendrán el viaje de sus vidas hacia el torneo mundial, para tratar de ganar el deseo absoluto y encontrar a la poderosa maestra de Aorïth, cuya repentina desaparición la dejó sin ninguna pista más que un indescifrable grimorio y muchas dudas. Sin embargo, no son las únicas que buscan el deseo ya que hay un ser ruin que hará lo que sea para conseguirlo y Aorïth podría ser la única que pueda detenerlo.





HISTORIA

Aorïth, una bruja testaruda y talentosa y Nenët, su rival de toda la vida, se aventuran al torneo más grande del mundo, en el que los más fuertes son elegidos para luchar por el gran premio: un deseo absoluto, fuera de cualquier limitante y reglamento. En el camino encuentran a Dannasta, la princesa de las Elfas Oscuras, quien se les une a su travesía al torneo, puesto que ella también fue elegida para participar. Enfrentan muchos retos que no sólo fortalecen sus habilidades, sino también sus lazos de amistad.

Durante el viaje, el crecimiento de Aorïth le permite interpretar partes del grimorio de su maestra, el cual es su más preciada posesión puesto que es el único libro que no ha logrado descifrar, y además la supuesta clave para encontrar a su ausente maestra.

Su maestra, cuyo paradero desconoce, partió dejando a Aorïth como única pista el grimorio que llevaba tiempo escribiendo. Aorïth anhela saber la razón de la desaparición de su maestra, y es un misterio que descubre al llegar a la gran ciudad donde se lleva a cabo el torneo. Ahí el tan esperado encuentro sucede, sólo para darse cuenta que el torneo corre peligro, pues una fuerza maligna que llevaba años inactiva ha regresado, para llevarse por fin, el tan codiciado deseo absoluto y hacer el mundo a su voluntad.



Personajes



Aorïth

La Aprendiz de Fuego

Una joven bruja maestra en la magia de fuego. Es testaruda, ególatra, confiada y presumida pero muy hábil y con un gran sentido del deber. Le molesta no ser el centro de atención. Desconoce el valor del trabajo duro, es de carácter simple y directa en sus maneras. Estudió en Mítria, donde existe la más grande biblioteca del mundo, a corta edad ya era conocida como una prodigio en toda Mítria.

Se encuentra en búsqueda de su maestra por lo cual se dirige al torneo. Su objeto más preciado es el grimorio de su maestra el cual no logra descifrar aún. Ella no tiene la marca para participar en el torneo.

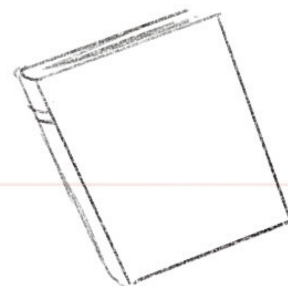
















Nenët

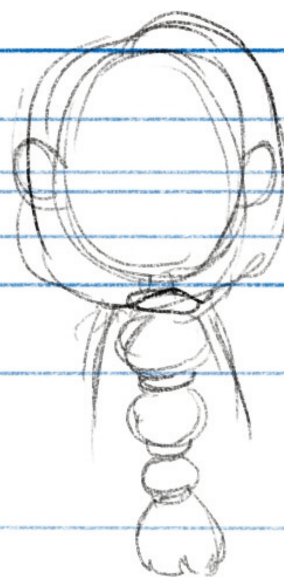
La Perseverante de Agua

Una maga de Mítria, rival desde la infancia de Aorïth, cuya especialidad es la magia de agua. A diferencia de Aorïth ella no es una genio, siempre ha tenido que estudiar y practicar arduamente para conseguir hasta los hechizos más sencillos, lo cual le ha forjado un carácter fuerte y una disciplina ejemplar, junto a una personalidad reservada. No soporta a la gente que menosprecia las cosas. Es la primera maga de agua en años ya que tal poder exige muchísimo esfuerzo. Ella es la elegida para participar en el gran torneo y representar a su pueblo. Su objeto más valioso es una joya que lleva en el pecho, la cual es el unico recuerdo de sus padres.













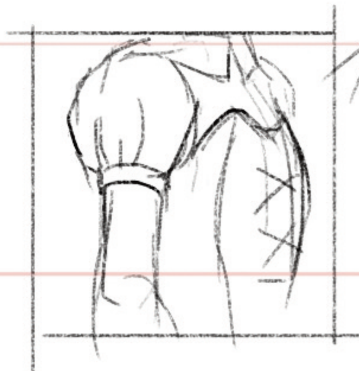

DANNASTA

La Brisa Valiente

Es la sucesora del trono de Lorendul, y así como su madre, es participante del torneo. Es una arquera hábil, posee un arco mágico que usa el viento como flecha y ha sido usado todas las anteriores reinas. A pesar de que Dannasta es muy hábil, es muy reservada al interactuar con las personas debido al proteccionismo de su madre y que nunca ha salido de su pueblo. Es la elegida del pueblo del bosque para participar en el torneo, por lo cual se une a Nenët y Aorïth. Dannasta busca tener más confianza al hablar con los demas y demostrar a su madre que es capaz de vérselas por ella misma. A pesar de que le cuesta expresar sus sentimientos no oculta su adoración por los animales y los árboles.








Frëya

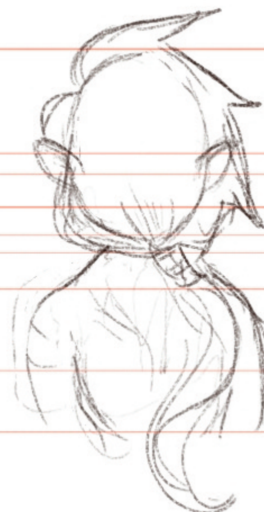
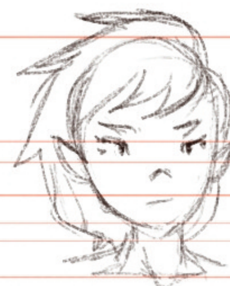
El Volcán Iracundo

La más grande hechicera de fuego de la historia, tutora de Aorïth, de carácter disperso, meditabundo y fastidiado, en el pasado fue ganadora del torneo, lo cual le concedió fama mundial. Sin embargo, después del torneo se retiró de la vida pública y vivió cerca de Mítria, con un bajo perfil, se dedicó a la alfarería, solo iba a la ciudad por víveres y trabajos. Aceptó como pupilo y crió a Ahorïth al ver su potencial en uno de sus viajes a Mítria, desde ese momento perfeccionó sus habilidades.

Nunca habla de su pasado y siempre está escribiendo un grimorio, al terminarlo desaparece, dejando el libro a Ahorïth y una nota: “al final de todo, volveremos a vernos”.





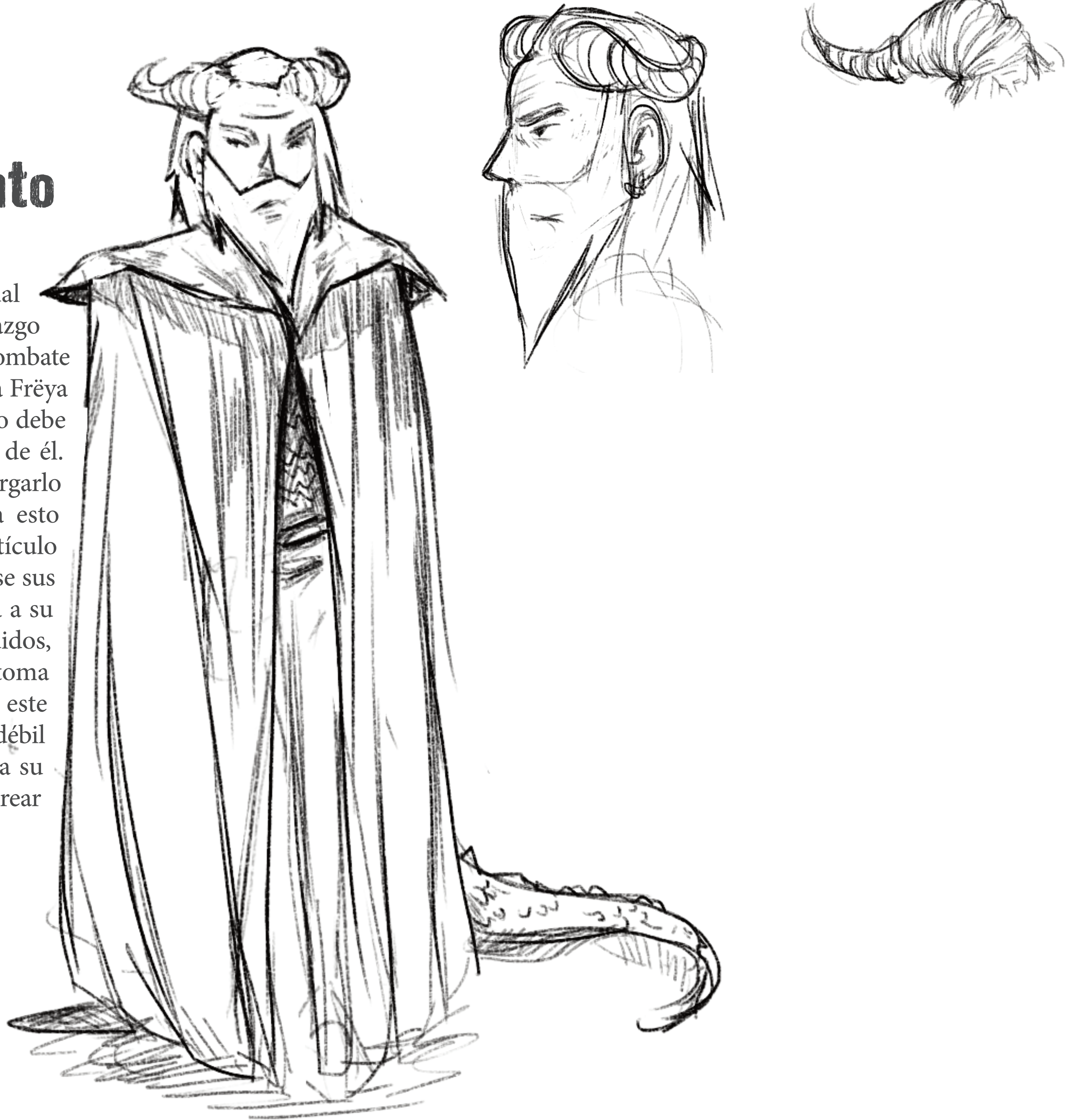





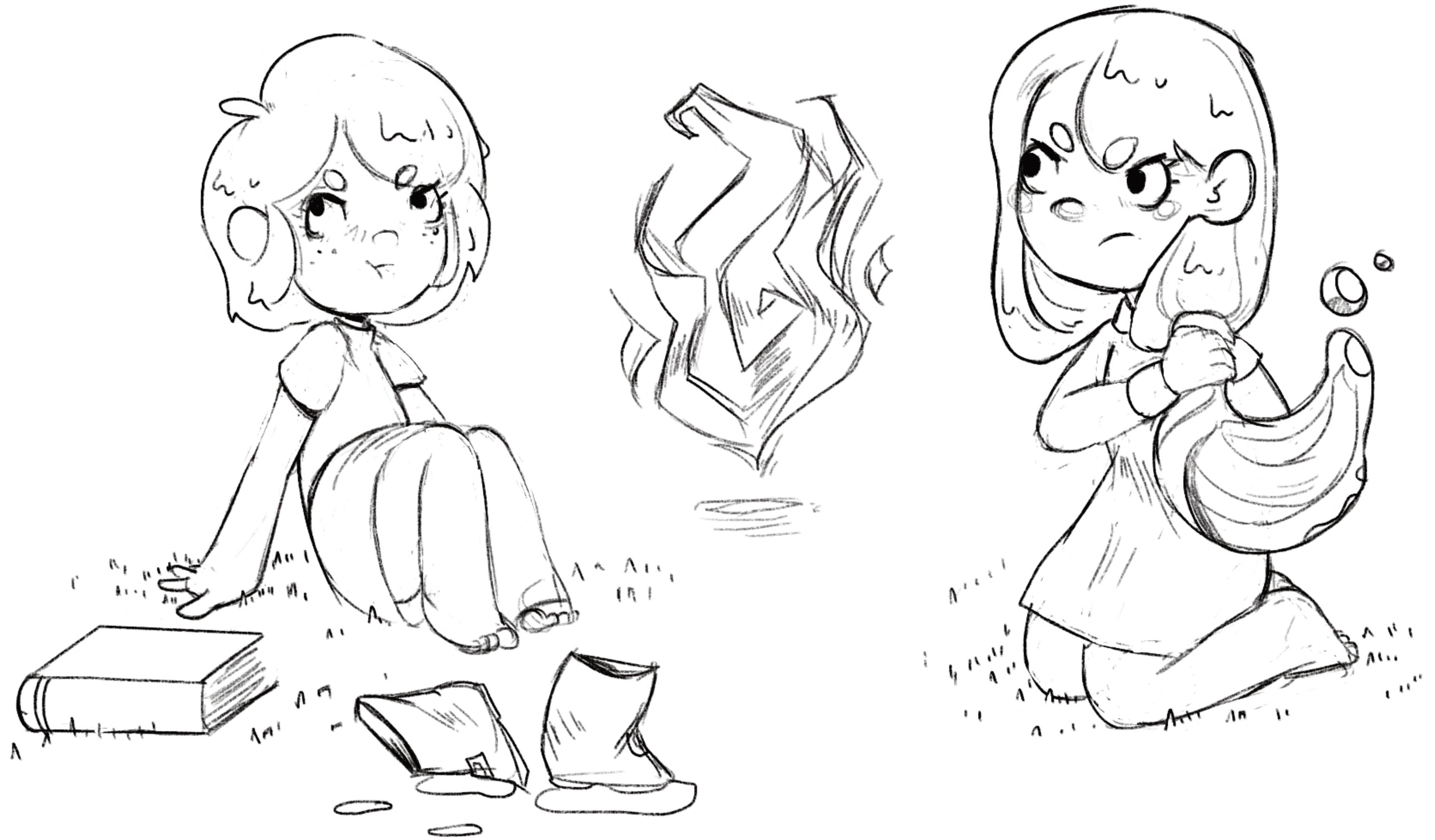
Arsenio

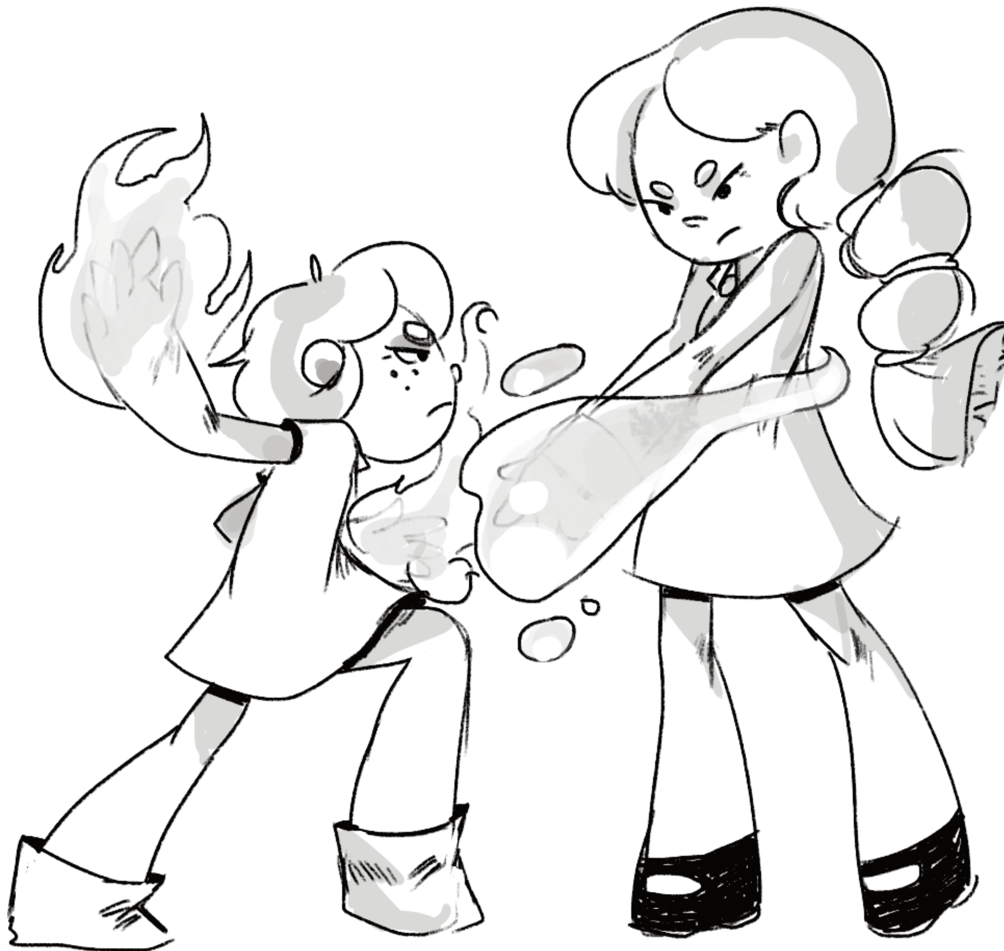
Maestro del Conocimiento

Una persona que ha vivido bastante tiempo, lo cual le ha dotado de experiencia, sabiduría, y un hartazgo por los mortales que abusan de la magia y las artes de combate para sus fines egoístas y sinsentido. Fue él quien crió a Frëya y la instruyó en la magia. Cree que todo conocimiento debe ser para aquellos pocos que demuestren ser dignos de él. Planeaba ser el contenedor de todo conocimiento y otorgarlo a su voluntad para crear un "mundo mejor". Para esto deseaba hacerse con el ilimitado poder que posee el artículo del torneo. Al encomendar que sea Frëya quien lograse sus ideales, ésta entra al torneo donde al ganar traiciona a su maestro y pide que los conocimientos de este sean perdidos, dejándolo sin poderes. Después de esto, Arsenio le toma odio a Frëya y desaparece durante años. Durante este tiempo el desarrolla de nueva cuenta sus poderes, más débil que antes pero aun así brutalmente poderoso. Ahora su objetivo es ser él mismo quien consiga el artículo para crear el mundo a su parecer.



Capítulos





Capítulo 1

¡Eres la última persona con la que quiero viajar!

Desde la colina Aorïth da un último vistazo a su hogar, mira su libro y parte decidida, en busca de su maestra, al gran torneo. Como primera parada llega a su ciudad natal, en la cual presencia un robo a un vendedor y va tras el ladrón, al conseguir atraparlo en un callejón sin salida, este voltea y rie al ver que solo una pequeña niña está tras él, entonces Aorïth incendia sus manos y comienzan a aparecer símbolos en estas, el ladrón ahora serio, traga saliva y se pone en guardia, justo cuando se van a confrontar, el ladrón es encerrado en una burbuja de agua sin previo aviso y aparece Nenët atrás de Aorïth a quien le dice que todo está bien, Aorïth voltea molesta diciendo que era su presa. Un silencio inunda unos instantes el lugar, mientras Nenët se queda desconcertada viendo a Ahorïth, quien sigue con expresión molesta y le recrimina el porqué robó su presa, esto rompe su trance e inmediatamente se dispone a contestarle muy molesta, pero es interrumpida por pueblerinos que llegan al lugar y agradecen a Nenët por haber capturado al ladrón, Llega una mujer de mediana edad, felicita a Nenët y le dice que efectivamente está capacitada para representar a Mítria en el Gran Torneo. Toda la atención de repente está sobre Nenët, Aorïth se indigna y grita que ella es fácilmente diez veces mejor que Nenët, esto hace que todos volteen a verla y que sea reconocida por la mujer que felicitó a Nenët quien se sorprende y alegra al verla. Ya en la noche Aorïth le habla a la mujer (quien vemos es institutriz del orfanato en el que creció Aorïth) sobre la búsqueda que ha comenzado para encontrar a su maestra y como debe ir a la ciudad del torneo por este motivo. La institutriz al escuchar esto le dice que Nenët ha sido la elegida para participar en el gran torneo y que de hecho está a punto de salir hacía la capital, por lo que podrían ir juntas, esto a Nenët no parece agradarle, quien se ha mantenido en silencio todo el tiempo. Ya en la madrugada mientras todos duermen Nenët se marcha, Aorïth se percata y sale tras ella, en la salida del pueblo Nenët voltea y ve a Aorïth pasos atrás, Nenët indica que no tiene por qué seguirla, a lo que Aorïth responde diciendo que de todas formas van donde mismo. Nenët termina con un "Haz lo que quieras" y parten juntas.

Capítulo 2

¡¡¡¡Tonta, es un dragón!!!

Aorïth y Nenët se adentran al bosque, en el cual comienzan a discutir sobre su infancia y se dan cuenta que cada una tiene puntos de vista muy diferentes acerca del pasado. Sin darse cuenta de los mensajes de advertencia a lo largo del camino, la discusión sube de tono y empiezan a gritarse. Durante el jaleo, consiguen accidentalmente despertar al dragón que dormía en esa zona. El dragón, furioso por haber sido levantado de su siesta, comienza a perseguirlas mientras ellas continúan riñendo. Comienza a caer la noche y llegan a un risco, donde quedan atrapadas. Aorïth lanza uno de sus hechizos de fuego al dragón y este obviamente lo absorbe "pues es fuego y no puede dañarlo". El hechizo de Aorïth se ve a lo lejos del bosque, bajo el risco en donde se encuentran, y éste llama la atención de un hombre que observaba desde lejos. El hombre misterioso acelera el paso hacia el lago inmediatamente después de presenciar la contienda. Nenët asume que el dragón va a atacar con llamas desde su hocico, sin embargo se equivoca y no logra evadir el azote de la cola del dragón. Aorïth logra salir ilesa del ataque pero ve Nenët caer desmayada por el risco directo al lago. Aorïth se lanza a su rescate de inmediato y logra alcanzarla en el lago, nada con una Nenët inconsciente en su brazo hasta la orilla. Por un momento piensa que por fin están a salvo, pero el dragón se lanza tras ellas. De la nada, un rayo parte la noche e impacta al dragón, el cual escapa de inmediato. Aorïth, asombrada y temerosa por encontrarse un posible nuevo enemigo, voltea a ver al hombre que ha llegado tan oportunamente. El misterioso sujeto contempla deprisa a Aorïth y sin gesto alguno desaparece en la densidad del bosque. En seguida de que el espectáculo finaliza, Nenët comienza a toser e incorporarse. Voltea a ver a su compañera, quien se encuentra mirando fijamente hacia el bosque. Nenët intenta mirar el punto que observa Aorïth, pero en la oscuridad de la noche ya no quedan rastros de lo que sucedió. De un momento a otro, las chicas dan comienzo a otra ronda de discusiones, justo antes de irse a dormir.



Cap 3:

Llegan a la aldea de las Elfas Oscuras, Lorandul donde Aorïth es hecha prisionera por un malentendido. Se presenta a la princesa, se une al equipo y combaten al dragón.

Cap 4:

Atraviesan el mar por un antiguo túnel sellado, donde se enfrentan a su guardián, un antiguo wendigo que se volvió loco, quien es derrotado por Aorïth dando por resultado que obtiene nuevos poderes al decidir salvar a Nenët y Dannasta.

Cap 5:

Después de cruzar el mar se abre un desierto entre ellas y la ciudad capital, al atravesarlo les roban sus artículos más valiosos y tendrán que internarse en una caravana de ladrones para recuperarlos.





Cap 6:

Al llegar a la ciudad capital, las tres compañeras se separan. Aorïth se encuentra por fin con su maestra la cual está mal herida y le dice que tendrá que tomar su lugar en el torneo para acabar con un gran mal.

Cap 7:

Aorïth práctica duramente los nuevos hechizos que le reveló el libro, sin embargo aún quedan más por revelar, al mismo tiempo Frëya le revela que alguien planea destruir la magia para siempre en el torneo.

Cap 8:

Aparece el maestro de Frëya, Arsenio, y se desata una batalla entre discípulo y maestro en la que él es el ganador, intenta seducir a Aorïth para que se vuelva su nueva discípulo y otorgarle grandes poderes.

Cap 9:

Aorïth se ve tentada a aceptar el gran poder que le promete Arsenio mientras una destrozada Frëya observa impotentemente y conocemos un poco sobre el pasado de ambas como alumna y maestra.

Cap 10:

Finalmente Aorïth rechaza a Arsenio y lo enfrenta temerosa, a sabiendas que no podrá vencerlo, sin embargo esto desbloquea nuevamente una sección del libro, con lo cual Aorïth aparentemente derrota a Arsenio y se va con Frëya.



Cap 11:

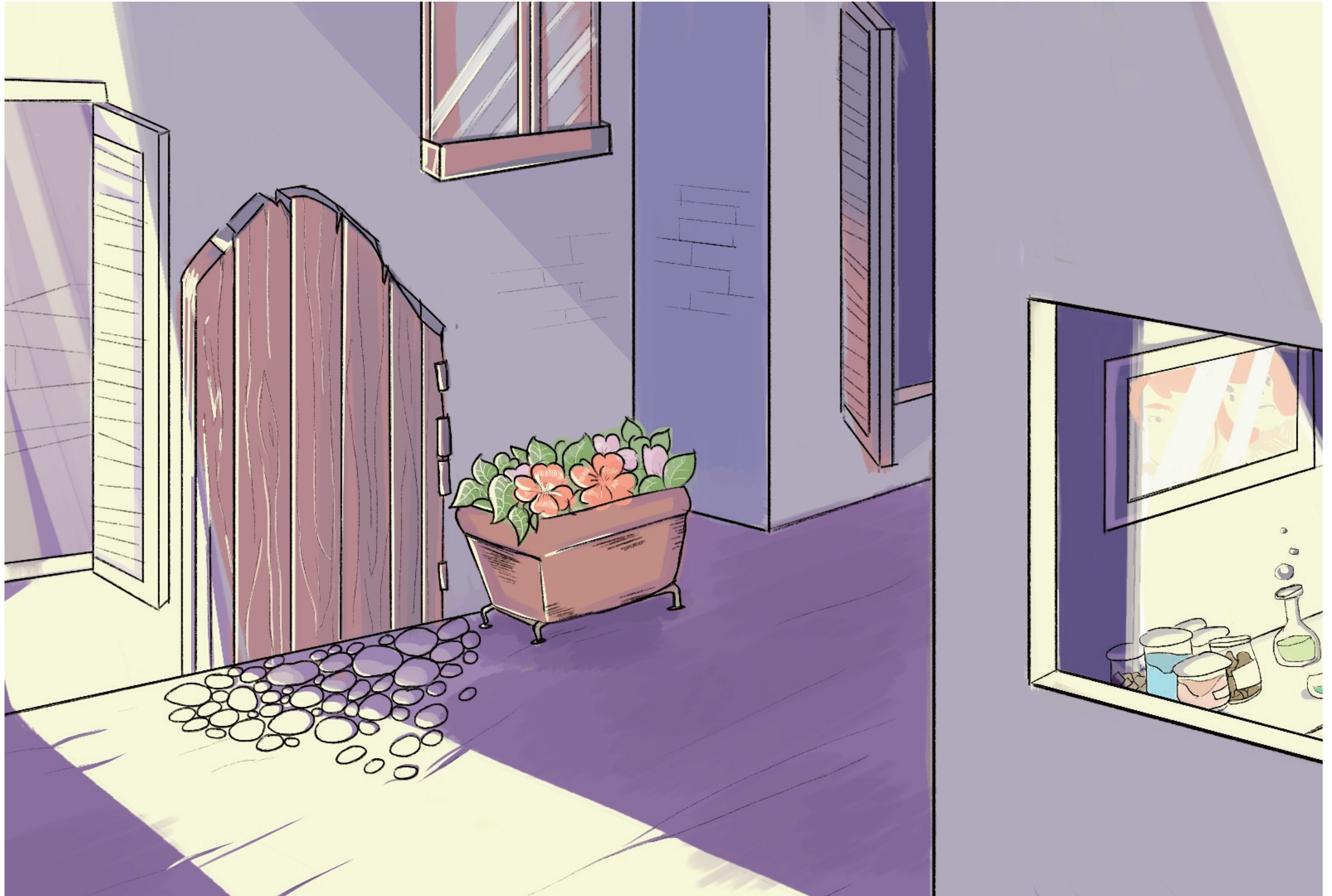
Frëya se recupera en cama y el torneo transcurre con tranquilidad en semifinales, Aorïth está junto a Frëya en el momento en que Dannasta se encuentra peleando su pase a la final, cuando se escucha un enorme estruendo y una gran luz ciega todo un instante.

Cap 12:

Arsenio llega al torneo, decidido al tomar el deseo, destruyendo a quien se le oponga. Aorïth trata de impedirlo, pero la diferencia de poderes es muy grande. Su esfuerzo logra activar el libro y ella queda en trance.

Cap 13:

El deseo se activa, casi en manos de Arsenio. Aorïth logra interrumpirlo y se baten en el combate final, ahora con un poder semejante. Nenët consigue entregarle el deseo a Aorïth, quien lo usa para destruir este mismo. Arsenio escapa al ver destruido su plan. Nenët le dice a Aorïth que le preocupa el regreso de Arsenio, Aorïth responde que lo estarán esperando.





EARLY CONCEPT



